Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

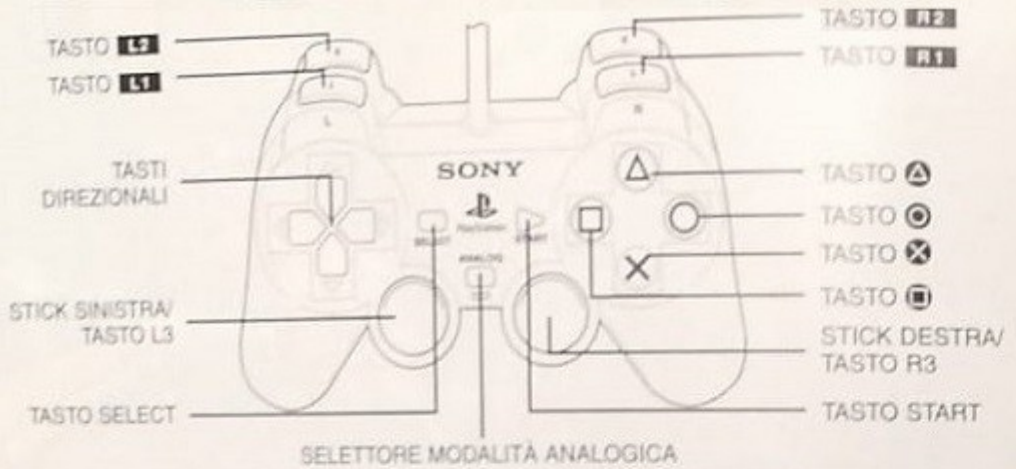
I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. The Legend of Dragoon is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK | 4 discs

SCES-03046

Italiano



ALLESTIMENTO

Allestisci la tua console seguendo le indicazioni del manuale istruzioni. Inserisci il disco di THE LEGEND OF DRAGOON™ e chiudi il coperchio. Accendi la console posizionando il tasto POWER (accensione) su ON.

Non inserire o rimuovere periferiche o MEMORY CARD (Scheda di Memoria) quando la console è accesa. Prima di iniziare a giocare, accertati di avere a disposizione blocchi liberi sufficienti sulla MEMORY CARD. Le MEMORY CARD sono supportate solamente nell'ingresso MEMORY CARD 1 della tua console.

NOTA: Tutte le videate presenti in questo manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di queste potrebbero corrispondere a videate presenti nella versione non ancora definitiva del gioco e quindi differire da quelle della versione finale.

COMANDI DI BASE

Se utilizzi un Controller Analogico (DUALSHOCK®), puoi giocare a THE LEGEND OF DRAGOON™ usando i tasti direzionali o la levetta sinistra. Se utilizzi la levetta sinistra, assicurati che l'interruttore modalità Analog (analogica) sia acceso (LED display: rosso). La funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK®) può essere attivata o disattivata (posizione ON/OFF) dalla sezione **OPTION (OPZIONI)** del **MAIN MENU (MENU PRINCIPALE)** (per maggiori informazioni consulta la sezione **OPTION** più avanti nel manuale).

MENU E FINESTRE

Per selezionare le voci dei menu, scegliere tra le varie icone comando o spostare il cursore, utilizza i tasti direzionali IN ⬆⬇⬅➡ o la levetta sinistra.

Per scorrere le voci di un elenco utilizza i tasti direzionali o la levetta sinistra.

Tasto START (Avvio)	Visualizza i nomi delle aree nella **AREA MAP (MAPPA AREA)**
Tasto △	Apre IN-GAME **MENU (MENU DI GIOCO)**
Tasto ○	Chiude il **menu**/Annulla
Tasto ✕	Conferma selezione/Fa avanzare il parlato o le caselle di dialogo
Tasto L1	Ruota la videata in modalità **MAP VIEW (VISUALE MAPPA)**
Tasto R1	Ruota la videata in modalità **MAP VIEW**
Tasto L2	Cambia **MAP VIEW**
Tasto R2	Cambia **MAP VIEW**

MOVIMENTI DEI PERSONAGGI

Per far camminare un personaggio utilizza i tasti direzionali o la levetta sinistra.

Per farlo correre utilizza i tasti direzionali o la levetta sinistra, tenendo nel frattempo premuto il tasto ○.

Per selezionare un personaggio (alleato o nemico) durante un combattimento utilizza i tasti direzionali o la levetta sinistra.

Tasto ✕	Agire/Parlare/Aprire scrigni/Attaccare usando dotazioni
Tasto ○	Difendersi dal contrattacco

Per aumentare la forza dell'attacco potenziato durante il combattimento premi il tasto ✕.

MENU PRINCIPALE

Dalla videata di testa o dal filmato introduttivo, premi il tasto START per visualizzare il **menu principale**.

Utilizza i tasti direzionali o la levetta sinistra per evidenziare una selezione e premi il tasto ⊗ per confermarla.

NEW GAME (NUOVO GIOCO)
Inizia una nuova partita.

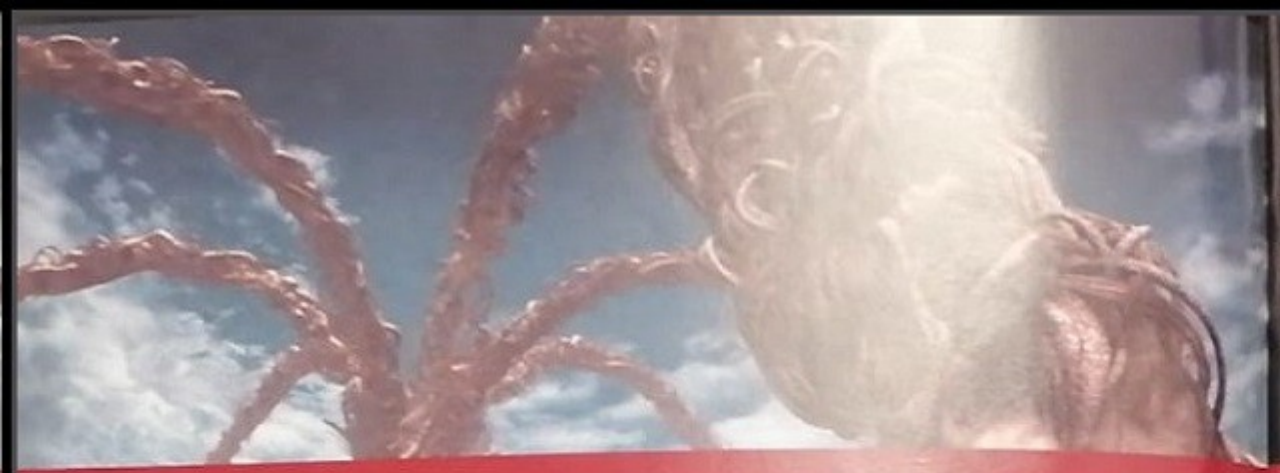
CONTINUE (CONTINUA)
Carica un gioco precedentemente salvato. Seleziona questa opzione premendo il tasto ⊗. Utilizzando i tasti direzionali o la levetta sinistra seleziona quindi il blocco di dati che desideri caricare e premi di nuovo il tasto ⊗. Seleziona **YES (SI')** quando ti viene chiesto e premi ancora una volta il tasto ⊗ per caricare il gioco salvato.

OPTION (OPZIONI)
Configura le impostazioni del gioco. Utilizza i tasti direzionali o la levetta sinistra per evidenziare una impostazione e premi il tasto ⊗ per confermare la tua scelta.

Puoi modificare le seguenti opzioni:

SOUND (SUONO)
Scegli tra **STEREO** e **MONO**.

VIBRATION (VIBRAZIONE)
Attiva e disattiva (posizione **ON/OFF**) la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK®).



L'età del dragone

La leggenda ebbe origine diecimila anni fa…ed iniziò con l'albero divino. Fu infatti da questa entità, imponente eppure leggiadra, dotata di ineguagliabili poteri mistici, che ebbero origine tutte le specie viventi. Una dopo l'altra, innumerevoli specie di piante, animali ed esseri mai visti prima caddero dai suoi rami, diffondendo la vita sulla terra.

La centocinquesima razza a nascere dall'albero fu quella dei possenti Draghi, enormi distruttori alati che suscitavano il terrore nel cuore di chiunque li vedesse. Col passare dei secoli, il loro spirito dragone divenne oggetto di culto e venerazione.

La centoseiesima razza fu quella degli Umani, esseri pacifici che conducevano una tranquilla vita agreste in armonia con il mondo.

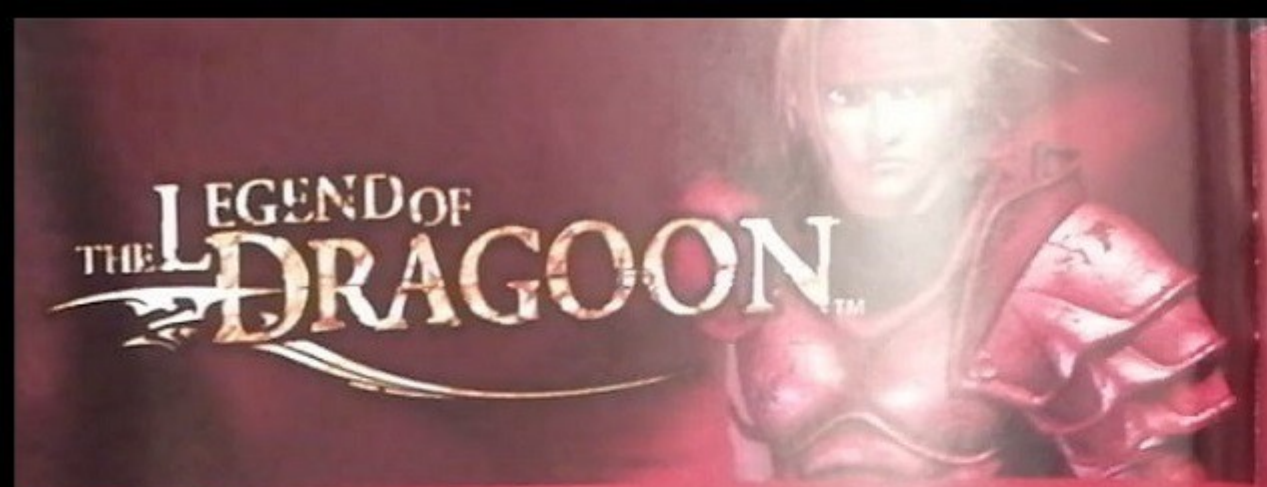
La centosettesima razza fu quella dei formidabili Alati, conquistatori volanti che eressero immense città volanti ed estesero il proprio dominio su tutte le specie viventi. A poco a poco, questa stirpe ridusse in schiavitù la passiva razza umana, che oppose ben poca resistenza all'aggressione.

Lo spirito dell'albero divino scorreva nelle vene di tutta la sua progenie. Ciascuna razza prese il proprio posto sulla terra, e dalla desolazione primigenia nacque un mondo lussureggiante e operoso.

Ma la bellezza dell'albero non bastava a compensare gli orribili torti perpetrati nella terra delle città volanti. Gli Alati dominavano supremi. Gli Umani erano ridotti in schiavitù. Divise dall'odio, le due razze iniziarono a combattersi per difendere la propria libertà, certe che la loro stessa sopravvivenza dipendesse dalla vittoria sulla parte avversa. Fu allora che, stando a quanto narra la leggenda, gli Umani ottennero l'aiuto dei Draghi. Con l'ausilio della magia, gli Umani si trasformarono in guerrieri dragoni, in grado di imbrigliare l'anima dei Draghi e di controllarne la selvaggia potenza. Guerrieri sovrannaturali, i Dragoni attaccarono facendo ricorso a feroci tecniche di combattimento e incantesimi letali. Sconfitti gli Alati in uno scontro sanguinoso, gli Umani prevalsero, ed impararono a coesistere in pace ed armonia. Ma su questo scenario di apparente tranquillità incombe oggi la minaccia di una misteriosa profezia. Amore. Vendetta. Morte e distruzione. Un Mostro Nero. La nascita di una nuova razza. Il suo avvento porterà pace e felicità universali, o segnerà l'inizio di un'epoca di inimmaginabile crudeltà? Nessuno lo sa…

Passato e futuro sono in rotta di collisione.

Contempla il tuo destino…



SPOSTARSI

Usa i tasti direzionali IN ⬆⬇⬅➡ o la levetta sinistra per spostarti. Le mappe e le icone ti aiuteranno ad orientarti.

PARLARE

Premi il tasto ⊗ per parlare con gli altri personaggi. Il tasto ⊗ può essere usato anche per far avanzare una conversazione alla velocità che ritieni più opportuna. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per selezionare una risposta, quindi premi il tasto ⊗ per confermarla.

CONSIGLIO: Parlare con gli abitanti delle città e dei villaggi ti aiuterà nella tua impresa.

COMBATTERE

Alcuni dei tuoi nemici sono semplici animali, pronti ad attaccare chiunque, in qualunque momento; altri perseguono uno specifico scopo. Via via che la storia procede, il movente di ciascuno dei tuoi nemici ti diventerà più chiaro.

Durante il combattimento puoi controllare fino a tre guerrieri per volta. Ciascun guerriero combatte con le proprie armi. Usa **armi, incantesimi e tattiche difensive** per vincere le battaglie. Ritirati quando la minaccia è superiore alle tue forze.

PUNTI FORZA (PF)

Il potere di sopravvivenza di ogni personaggio è misurato in punti forza o **PF (HIT POINTS – HP)**, che rappresentano la quantità di danno che un guerriero può ricevere prima di soccombere in battaglia. Quando un guerriero (alleato o nemico) incassa un colpo, i suoi PF diminuiscono. Il numero di **PF** persi viene visualizzato sopra la testa del guerriero ferito.

Se un guerriero perde **PF** nel corso della battaglia, il numero di punti persi viene visualizzato in giallo accanto alla sua immagine.

I guerrieri possono guadagnare **PF** durante la battaglia. Quando ciò avviene, il numero di **PF** guadagnati viene visualizzato in blu accanto all'immagine del personaggio.

Alcuni nemici sono in grado di rubare **PF** ai tuoi personaggi. Il numero di **PF** persi dal tuo guerriero viene visualizzato in giallo, quello di **PF** guadagnati dall'assalitore in blu. Ricorrendo a certi particolari attacchi, il tuo personaggio può comunque rovesciare le sorti della battaglia.

Nella maggior parte dei casi la battaglia è condotta a turno. Il combattente più agile attacca per primo e può ripetere più volte l'attacco.

Utilizzare l'Icona Difesa durante il combattimento consente ai guerrieri di riguadagnare il 10% dei loro **PF** totali.

Ciascun guerriero può aumentare i propri **PF**. L'esperienza acquisita in combattimento contribuisce ad aumentarne la potenza. Ad ogni battaglia, il combattente guadagna punti esperienza o **PE (EXPERIENCE POINTS – EP)**.

Ottenuto un certo numero di **punti esperienza**, il guerriero sale di livello ed i suoi **PF** aumentano.

POTERE SPIRITUALE

I punti spirito o PS **(SPIRIT POINTS - SP)** misurano l'abilità di un dragone nell'impiego delle tecniche di combattimento note come **DOTAZIONI DRAGONE (DRAGOON ADDITIONS)**. Gli attacchi sferrati mentre il guerriero è in uno stato Umano fanno aumentare il suo **POTERE SPIRITUALE (SPIRIT POWER)** consentendogli quindi di salire ad un **LIVELLO DRAGONE (DRAGOON LEVEL)** superiore.

Dopo aver utilizzato con successo 20 attacchi dotazioni, **il LIVELLO DOTAZIONI** del giocatore aumenta (fino a 5). Ogni volta che il giocatore utilizzerà in seguito un attacco dotazione, potrà infliggere un danno più grave al suo avversario e/o guadagnare un numero maggiore di PS.

Nota: Tutti gli esseri sono legati a **elementi** che ne influenzano il comportamento in battaglia. Vedi la sezione **'ELEMENTI'** più avanti nel manuale.

ELEMENTI

Sin da quando il primo frutto cadde dall'albero divino, tutti gli esseri viventi hanno attinto la loro forza vitale da uno degli **elementi...** Durante il combattimento, ciascun nemico risponderà agli attacchi in una maniera diversa, a seconda del suo elemento di appartenenza. Anche alcuni attacchi magici (che troverai nel menu degli oggetti **(ITEM MENU)** all'interno del menu di gioco) derivano il proprio potere dagli elementi. L'attacco più potente è quello sferrato con un'arma il cui **elemento** è l'opposto di quello del nemico sul quale viene usata. È quindi importante conoscere sia **l'elemento** del nemico che quello dell'oggetto che stai usando.

Quando selezioni un nemico, il suo nome apparirà in una finestra in cima allo schermo. Il colore di questa finestra indica a quale **elemento** il tuo avversario è collegato. Per infliggere il maggior danno possibile, attacca con **l'elemento** opposto a quello del nemico.

Colpire un nemico con lo stesso **elemento** causa infatti solo metà dei danni che verrebbero inferti attaccandolo invece con **l'elemento** opposto.
L'elemento di ciascun oggetto viene visualizzato nel menu degli oggetti all'interno del menu di gioco o nel menu commerciale **(TRADING MENU)**.

TABELLA DEGLI ELEMENTI

ELEMENTO	COLORE	OPPOSTO
Fuoco	Rosso	Acqua
Acqua	Blu	Fuoco
Vento	Verde	Terra
Terra	Marrone	Vento
Oscurità	Viola	Luce
Luce	Giallo	Oscurità
Tuono	Magenta	Non ha opposti
Non Elemento	Grigio	Non ha opposti

SCONFITTA

Quando i **PF** di un guerriero si riducono a zero questi viene sconfitto. Se sei solo il gioco è finito. Se più guerrieri sono impegnati nella battaglia ed almeno uno di essi risulta vincitore, i guerrieri caduti rinascono con un **PF** ciascuno. Se tutti muoiono in battaglia, il gioco è finito.

USARE LE ICONE COMANDO IN BATTAGLIA

L'era della pace è svanita e il mondo è ormai un unico campo di battaglia. Sarà meglio per te impugnare le armi, annientare il nemico con un incantesimo o fuggire per salvarti la vita?

Le icone comando appaiono sullo schermo per consentirti di scegliere la tattica da adottare in battaglia **(BATTLE TACTIC)**. Seleziona **l'icona comando** desiderata e premi il tasto ✕. Se cambi idea, premi il tasto ○ per cancellare la selezione.

Puoi scegliere tra le seguenti tattiche:

ICONA ATTACCO

Seleziona questa icona per attaccare un nemico con l'arma impugnata al momento.

Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per prepararti ad un attacco o per spostare il bersaglio sul nemico selezionato. Premi il tasto ✕ per attaccare.

Nota: Quello appena descritto è un attacco di base. Nelle sezioni **'Dotazioni'** e **'Combattere da dragone'** più avanti nel manuale troverai spiegazioni su tecniche di attacco più complesse.

ICONA DIFESA

Seleziona **GUARD (DIFESA)** per aumentare del 10% del totale i **PF** del tuo guerriero e difenderti da un attacco imminente. L'aumento delle abilità di difesa del tuo guerriero ti consentirà di limitare o addirittura bloccare la perdita di **PF** dovuta all'attacco nemico.

Usare l'icona difesa può salvarti la vita riducendo del 50% i danni inflitti dal nemico ed è un sistema rapido per recuperare i **PF** persi.

Ricorda: Anche i nemici possono essere dotati di abilità di **difesa**.

Consiglio: Il guerriero in guardia è immune agli attacchi che inducono stati **anormali (ad esempio il veleno)**.

ICONA OGGETTI

Seleziona **ITEMS (OGGETTI)** durante la battaglia per attaccare i nemici con **un oggetto magico (MAGICAL ITEM)** o per selezionare **una pozione lenitiva (HEALING POTION)**. Una volta **selezionata l'icona**, puoi scegliere se usare l'oggetto selezionato sugli altri membri del tuo gruppo o sui nemici. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per spostare il cursore sul nemico che vuoi attaccare, quindi premi il tasto ✕.

Gli oggetti dotati di poteri curativi possono essere usati soltanto sui membri del tuo gruppo.

Gli oggetti destinati all'attacco possono essere usati soltanto contro i nemici.

Se durante il combattimento utilizzi **un oggetto 'potenziato' (MULTI-ATTACK ITEM)**, premere velocemente il tasto ✕ ti consentirà di aumentare la potenza dell'attacco. Sullo schermo appariranno l'icona del tasto ✕ e un indicatore di potenza (POWER METER). Premi ripetutamente il tasto ✕ e vedrai visualizzata sull'indicatore la percentuale di potenza via via guadagnata.

REPEAT ITEM (OGGETTO RIPETUTO) può essere utilizzato una sola volta in ciascuna battaglia ma rimane nel tuo inventario.

ICONA FUGA

Seleziona **ESCAPE (FUGA)** quando il tuo gruppo è stanco, quando ti restano solo pochi **PF** o in qualunque altro momento lo desideri. Tuttavia, se stai combattendo contro uno dei nemici principali e l'icona non è disponibile, dovrai restare e affrontare il combattimento.

ICONA DRAGONE

Se sei un dragone, vedrai comparire sullo schermo l'icona **DRAGOON (DRAGONE)** quando il tuo **MISURA SPIRITO (SPIRIT METER)** avrà raggiunto il livello massimo. Selezionala per trasformarti in **un dragone**. (Dart conquisterà questa abilità soltanto dopo aver raggiunto un certo stadio nella sua avventura).

ICONE SPECIALI

Dopo la trasformazione avrai a tua disposizione due ulteriori comandi:

D-ATTACK ICON (ICONA ATTACCO DRAGONE)
Selezionala per sferrare un attacco con le dotazioni dragone.

MAGIC ICON (ICONA ATTACCO MAGICO)
Selezionandola potrai sferrare **un attacco magico (MAGIC ATTACK)**, purché il dragone abbia sufficiente **energia magica (MAGIC POWER)**. Scegli un incantesimo dal menu magia (MAGIC MENU) e premi il tasto ⊗.

Nota: Vedi la sezione **'Combattere da dragone'** più avanti nel manuale.

FINESTRA GUERRIERO

Quando il tuo gruppo è in procinto di lanciare un attacco, nella parte bassa dello schermo appare una finestra nella quale vengono visualizzate informazioni relative a ciascun guerriero attivo. Il guerriero che sta per sferrare l'attacco è evidenziato. Gli altri guerrieri attivi non sono evidenziati e non possono essere selezionati.

Le informazioni su ciascun personaggio comprendono:

CURRENT HP (LIVELLO ATTUALE PF)
MAXIMUM HP (LIVELLO MASSIMO PF)

Quando il livello di PF è elevato i numeri sono bianchi. Se i numeri diventano gialli, significa che il guerriero si sta indebolendo. Se diventano rossi, vuol dire che il livello di PF è sceso pericolosamente in basso; a questo punto il guerriero cade in ginocchio.

Se il guerriero è **un dragone**, nella finestra verrà visualizzato anche il numero di punti magia **(PM)** da lui posseduti. Se esso è pari a zero, il guerriero non può lanciare gli **incantesimi dragone (DRAGOON SPELLS)**.

SP METER (MISURA SPIRITO)
Se il guerriero è **un dragone**, nella finestra verrà visualizzato anche il livello del suo potere spirituale (espresso in punti spirito, o **PS**). Per poter eseguire la metamorfosi è necessario che il guerriero abbia una carica di livello **dragone 1**. Via via che il **dragone** sale di livello, il misura spirito si espande per contenere più cariche (fino ad un massimo di cinque). Il livello della carica diminuisce ad ogni attacco **dragone**.

Via via che sale di livello, il **dragone** sarà in grado di combattere per periodi di tempo più lunghi prima di ritornare alla forma umana. Quando l'indicatore è completamente vuoto, il **dragone** si ritrasforma in umano.

CURSORE DI SELEZIONE

Quando sei in procinto di sferrare un attacco, su uno dei nemici appare **un cursore di selezione**. Spostalo (usando i tasti direzionali o la levetta sinistra) per scegliere il nemico che vuoi attaccare.

Il colore del cursore è indicativo della forza del tuo avversario.

COLORE	FORZA DEL NEMICO
Blu	PF del nemico vicini al massimo.
Giallo	Il nemico ha perso circa la metà dei suoi PF.
Rosso	Al nemico rimane un quarto o meno dei suoi PF.

MESSAGGI DI ALLERTA

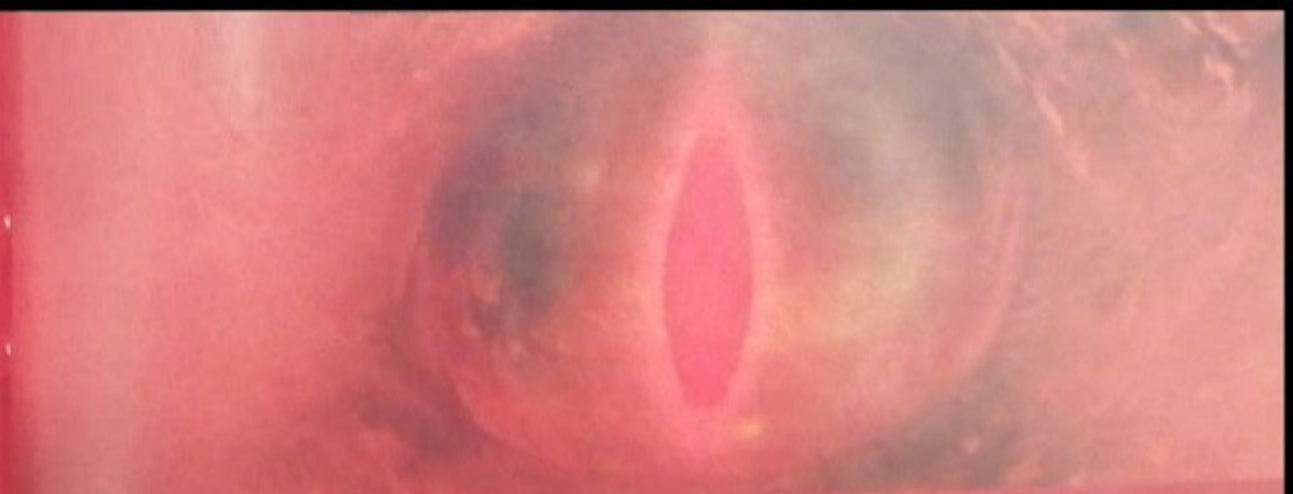
Nel corso del combattimento sullo schermo appariranno degli utilissimi messaggi, ad esempio per avvisarti che un nemico è protetto contro l'attacco o per dirti che tipo di dotazione hai appena utilizzato nell'attacco.

OGGETTI POTENZIATI

Quando si usa **un oggetto 'potenziato' (MULTI-ATTACK)**, sullo schermo appare l'icona del tasto ●. Premendolo più volte in rapida successione potrai aumentare la potenza dell'attacco. Durante il combattimento, accanto agli oggetti dotati di questa caratteristica elencati nel menu degli oggetti comparirà la parola 'potenziato'.

SCHERMATA FINE BATTAGLIA

Dopo ciascuna battaglia, purché almeno un membro del tuo gruppo sia sopravvissuto, viene visualizzata una schermata di fine battaglia.



Sulla sinistra dello schermo troverai l'elenco di quello che hai vinto:

GOLD (ORO)	La quantità di oro guadagnata dipende dalla forza e dalla resistenza del nemico.
EXP. (PE)	Punti Esperienza **(PE)** conquistati in battaglia.
ITEMS (OGGETTI)	Oggetti guadagnati.

La parte destra dello schermo mostra lo stato di ciascun guerriero attivo:

LEVEL UP (LIV. SUP.)	Se hai guadagnato un numero di **PE** sufficiente a far salire di livello i tuoi guerrieri, sulla loro immagine comparirà la scritta **LEVEL UP**.
LV (LIV. ESP.)	Livello di esperienza del guerriero.
D'LV (LIV. DRAG.)	Livello dragone (aumenta grazie al successo riportato negli attacchi sferrati in forma umana con l'ausilio delle dotazioni)
EXP. (PE)	Il numero attuale di **PE** e quello necessario per salire di livello. Premi il tasto ● per aggiornare lo stato del guerriero, quindi premilo di nuovo per chiudere la schermata.

PER NON SMARRIRE LA STRADA...

In questo mondo pericoloso è fin troppo facile perdersi. Alcuni sentieri conducono nello stesso posto. Altri, pur sembrando identici tra loro, conducono in posti completamente diversi.

INDICATORI VISUALI

Sono triangoli colorati che appaiono nella parte alta dello schermo per mostrarti il percorso da seguire, indicarti il livello di pericolosità dell'area che stai attraversando o informarti della necessità di eseguire azioni speciali. Il colore degli indicatori cambia a seconda del livello di pericolosità dell'area.

COLORE	LIVELLO DI PERICOLO
Rosso	La battaglia è imminente: stai per essere attaccato.
Giallo	Sii prudente perché il pericolo è vicino.
Blu	Basso livello di pericolo.

Per attivare e disattivare questi indicatori premi rispettivamente i tasti L1 e R1.

ICONA AZIONE

Questa icona gialla contrassegnata da un punto esclamativo ('!') ti informa della necessità di eseguire un'azione speciale, come ad esempio salire una scala o aprire una porta. Premi il tasto ⊗ per eseguire l'azione richiesta.

SEGNALI

Quando gli indicatori visuali sono attivati, nell'area possono apparire anche dei segnali colorati che mostrano a Dart la posizione di alcuni luoghi di particolare importanza.

VERDE	Segnala il percorso da seguire e la posizione delle entrate.
GIALLO	Segnala l'ingresso di una clinica o di una locanda.
BLU	Segnala l'ingresso di un'armeria o di una bottega.

MAPPE

Le mappe ti aiuteranno ad orientarti. Per passare da una mappa all'altra premi i tasti L2 o R2.

TOWN MAP (MAPPA CITTA')

È un'area aperta, all'interno della quale potrai interagire con altre persone ed esaminare più a fondo l'ambiente che ti circonda.

MAIN MAP (MAPPA PRINCIPALE)

Questa mappa appare quando sei diretto verso una nuova destinazione. Una linea tratteggiata collega l'area che hai appena lasciato alla successiva area di ingresso. Per visualizzare il nome di un'area premi il tasto SELECT.

Premi il tasto ⊗ per entrare.
Premi il tasto R2 per passare alla mappa area.

AREA MAP (MAPPA AREA)

Mostra una veduta aerea dell'area in cui ti trovi. Premi il tasto L2 per zoomare nella mappa principale.

Premi il tasto per visualizzare la posizione di luoghi di particolare importanza sulla mappa principale.

Premi il tasto R2 per passare alla mappa del mondo.

World Map (MAPPA MONDO)

Mostra una veduta aerea del mondo intero. Ti segnala la tua posizione attuale, la posizione della tua destinazione successiva sulla mappa principale e i possibili percorsi. Premi il tasto L2 per passare alla mappa area successiva.

Cose da trovare

SCRIGNI

Nel corso del tuo viaggio troverai degli **scrigni** che contengono oggetti utili o armi. Per impadronirsi del contenuto di uno scrigno, basta avvicinarsi ad esso e premere il tasto ⊗. L'oggetto verrà automaticamente aggiunto all'inventario.

Nota: Se l'inventario è pieno (max 32 oggetti), dovrai scartare o utilizzare un oggetto per far posto a quello che hai trovato nello scrigno.

PUNTI DI SALVATAGGIO

I punti di salvataggio sono corpi di luce scintillante che si trovano in diverse parti del mondo. Quando passi attraverso un punto di salvataggio, nel menu di gioco principale diventa disponibile l'opzione SAVE (SALVA).

LOCANDE

Fermati nelle locande o nelle aree di sosta per recuperare il massimo di **PF**. Tu dovrai pagare, ma gli altri membri del tuo gruppo saranno ospitati gratuitamente. Dei segnali gialli identificano l'ingresso delle locande quando gli indicatori visuali sono attivati (tasti L1 o R1).

In alcune aree di sosta si può soggiornare gratuitamente. La comparsa sullo schermo di un'icona gialla contrassegnata da un punto esclamativo ('!') potrebbe segnalare appunto la presenza di una tale area. Seleziona **TAKE A BREAK (FACCIAMO UNA PAUSA)** appena possibile e premi il tasto ⊗.

CLINICHE

Rivolgiti ad una clinica per guarire da uno stato anormale. Ti verrà richiesta una certa somma in oro per il trattamento, ma gli altri membri del tuo gruppo verranno curati gratuitamente. Dei segnali gialli identificano l'ingresso delle cliniche quando gli indicatori visuali sono attivati (tasti L1 o R1).

COMPRARE E VENDERE

I mercanti che incontrerai nelle botteghe o alcuni dei passanti nei quali ti imbatterai nel corso del tuo viaggio potranno venderti oggetti utili e armi. Puoi fare i tuoi acquisti nei luoghi contrassegnati dal segnale blu. (Premi i tasti L1 o L2 per attivare gli indicatori visuali). Usa il tuo oro per pagare le armi e gli oggetti che desideri comprare.

Per guadagnare **dell'oro**:

Vinci le battaglie. **L'oro** guadagnato andrà ad aggiungersi a quello già in tuo possesso.
Cercalo negli scrigni.
Quando ti imbatti in un mercante in una bottega o per strada, avvicinati a lui e premi il tasto ⊗.

MENU COMMERCIALE

Quando tratti con un venditore puoi:

Comprare qualcosa.
Vendere qualcosa. Potrai così procurarti **dell'oro** o far posto per qualcosa di cui hai bisogno. (Puoi portare con te un massimo di 32 oggetti).
Vedere quali oggetti sono già in possesso del tuo gruppo.

Per aprire il menu commerciale:

Se sei interessato all'acquisto di un oggetto, premi il tasto ⊗ per aprire il menu.

Nel menu commerciale vengono visualizzate le seguenti informazioni:

La quantità di **oro** in tuo possesso.
Il numero totale di oggetti a tua disposizione (massimo 32)
Il menu delle transazioni che comprende le opzioni **BUY (COMPRARE) SELL (VENDERE) CARRIED (TRASPORTATO)** e **LEAVE (USCIRE)**
I poteri o la forza dell'oggetto o dell'arma che hai selezionato.
L'immagine dei membri del tuo gruppo che possono usare l'oggetto o arma in questione.

Nota: Puoi portare fino a 255 tra armi ed articoli di equipaggiamento.

Per chiudere il menu commerciale: Seleziona **LEAVE** e premi il tasto ⊗.

COMPRARE UN'ARMA O UN OGGETTO

Per effettuare un acquisto:

Dal **menu commerciale** seleziona **BUY** e premi il tasto ⊗ per visualizzare le merci in vendita. Selezionando l'oggetto o arma che desideri acquistare, in fondo al menu apparirà l'immagine del personaggio del tuo gruppo che può utilizzarlo. La quantità di oro di cui disponi è visualizzata nell'angolo in alto a sinistra del menu.

Premi il tasto ⊗ per acquistare l'oggetto e confermare. Se stai acquistando un'arma, premi i tasti direzionali o la levetta sinistra per selezionare il membro del tuo gruppo che la porterà con sé. Alcune armi possono essere utilizzate soltanto da un dato guerriero.

Quando compri un'arma ti verrà chiesto se vuoi armarti con essa. Seleziona SI o NO e premi il tasto ⊗. Premilo di nuovo per confermare la tua decisione.

Premi il tasto ○ per chiudere l'inventario.

VENDERE UN'ARMA O UN OGGETTO

Potrà capitarti di voler vendere qualcosa per fare spazio a nuovi oggetti o per procurarti **dell'oro**. Il prezzo di vendita è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Per vendere **un oggetto**:

Dal **menu commerciale** seleziona SELL e premi il tasto ⊗. Indica se vuoi vendere **un'arma** o un **oggetto** e premi il tasto ⊗ per visualizzare gli articoli disponibili. Il prezzo che il mercante è disposto a pagare appare alla destra **dell'oggetto** o **dell'arma** in questione. Premi il tasto ⊗ per selezionare l'articolo da vendere e premilo di nuovo per concludere la transazione, quindi premi il tasto ○ per chiudere l'inventario.

MENU DI GIOCO

Il menu di gioco (IN-GAME MENU) ti dà accesso ad informazioni, **armi** ed **oggetti** di cui avrai bisogno durante il tuo viaggio.

Per aprire il **menu di gioco** premi il tasto △. Seleziona una delle categorie e premi il tasto ⊗ per confermare. Apri i **sottomenu** (evidenziati in grigio) usando i tasti direzionali o la levetta sinistra. Premi il tasto ○ per tornare alla schermata precedente.

Dal menu di gioco puoi:

Usare **oggetti** per curare il tuo gruppo da ferite e incantesimi.
Sostituire i guerrieri selezionati con quelli in standby.
Cambiare le **dotazioni utilizzate** dai guerrieri in combattimento.
Raccogliere informazioni su tutti i guerrieri.
Controllare la potenza delle **armi** e cambiare le **armi** che il tuo gruppo sta usando.
Sbarazzarti di **oggetti** ed **armi** che non utilizzi o dei quali non hai bisogno.
Salvare i dati del gioco quando ti trovi presso un **punto di salvataggio**.

MENU DI GIOCO PRINCIPALE

Utilizza il **menu di gioco** principale per prendere visione delle statistiche di gioco o per accedere ai sottomenu.

ACTIVE FIGHTERS (GUERRIERI ATTIVI)	Visualizza i tre guerrieri selezionati al momento. Ve ne possono essere altri in standby.
CPT (CAP.) e LOC	Capitolo della storia raggiunto e Località nella quale ti trovi.
MENU	Apre i sottomenu.
GOLD (ORO)	Quantità d'oro di cui il tuo gruppo dispone per gli acquisti.
Ds (DRAG.)	**Dragoni** che fanno parte del tuo gruppo. Ciascun **dragone** è rappresentato da una perla il cui colore simboleggia l'Elemento di appartenenza.
STAR DUST (POLVERE DI STELLE)	Quantità di Polvere di Stelle raccolta.
TIMER	Tempo totale di gioco espresso in ore, minuti e secondi.

STATO

Seleziona questa voce per avere informazioni su ciascun guerriero, attivo o meno. Ad esempio, potrai vedere quale guerriero sia più esperto in uno specifico tipo di combattimento e cosa puoi aspettarti quando quel dato personaggio viene attaccato.

Seleziona **STATUS** e premi il tasto ✕, quindi usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per visualizzare lo stato di ciascun guerriero.

Potenza complessiva
NOME E LIVELLO DEL GUERRIERO

D'LV (LIV. DRAG.)	Livello dragone e punti spirito (PS)
HP (PF)	Punti Forza attualmente posseduti e numero massimo raggiungibile.
MP (PM)	Punti Magia attualmente posseduti e numero massimo raggiungibile.
EXP (PE)	Punti Esperienza attualmente posseduti e numero necessario per salire di livello.

Poteri specifici
Queste statistiche mostrano, per ciascun guerriero, i poteri o le abilità possedute in relazione a certi tipi di combattimento. Alla prestanza fisica del personaggio e all'arma utilizzata viene attribuito un valore rispetto al totale disponibile. Se il guerriero è un dragone, viene visualizzata anche la percentuale del potenziale totale.

I poteri e le abilità sono:

AT	Abilità di attacco
DF	Abilità di difesa
MAT (PAM)	Potere d'attacco magico
MDF (PDM)	Potere di difesa magica
Speed (VEL.)	Agilità
A-Hit (S-AF)	Probabilità di successo negli attacchi fisici
M-Hit (S-AM)	Probabilità di successo negli attacchi magici
A-AV (F-AF)	Chance di fuga da attacchi fisici
M-AV (F-AM)	Chance di fuga da attacchi magici

Armi utilizzate

Ciascun guerriero può portare con sé cinque armi, compresa l'armatura e i potenziatori magici. Vedi la sezione 'Armi' più avanti nel manuale.

Magia (solo dragoni)

Mostra gli incantesimi che possono essere usati dal dragone ed il numero di PM necessario per lanciare ciascun incantesimo.

Ogetti

Il menu degli **oggetti** ti consente di usare o visualizzare gli oggetti a tua disposizione.

Per usare un oggetto

Seleziona **USE IT (USA)** e premi il tasto ⊗.
Scegli **l'oggetto** che vuoi usare scorrendo la lista verso ⬆ o verso il ⬇.
Seleziona il guerriero sul quale vuoi usare **l'oggetto** premendo i tasti direzionali o la levetta sinistra.

Per scartarlo

Seleziona **DISCARD (SCARTA)** per gettare via un oggetto.
Scegli tra **ARMED ITEM (OGGETTO ARMATO)** o **USED ITEM (OGGETTO USATO)**.
Scorri la lista verso ⬆ o verso il ⬇ per selezionare l'oggetto da scartare, quindi premi il tasto ⊗. Seleziona YES e premi il tasto ⊗ per gettare via l'oggetto.

Nota: Una volta che un oggetto è stato scartato non è più possibile recuperarlo. Piuttosto che gettarli via, cerca di vendere gli oggetti di cui non hai bisogno.

LISTA

Visualizza una lista di tutte le armi e gli **oggetti** in tuo possesso. La lista mostra quale **arma** è utilizzata da ciascun guerriero. Gli **oggetti** usati sono evidenziati in grigio.

Seleziona **LIST (LISTA)** e premi il tasto ⊗. Scorri la lista verso ⬅ o verso ➡ per scegliere tra **ARMED ITEMS** o **USED ITEMS**. Scorrila verso ⬆ o verso il ⬇ per visualizzare ciascuno degli articoli elencati.

Premi il tasto △ per disporre le voci della lista in ordine alfabetico.

Nella parte inferiore dello schermo è riportata una descrizione degli **oggetti** e di alcune delle **armi**.

BENI

Sono oggetti di particolare importanza che Dart trova o riceve da altri personaggi. Seleziona ciascun oggetto per scoprirne tutte le caratteristiche.

ARMI

Consente di visualizzare e sostituire le armi in dotazione a ciascun guerriero.

Ci sono tre tipi di armi:

ATTACCO	spade, lance, archi e frecce, asce, mazze.
DIFESA	armature, elmi e stivali
POTENZIATORI	amuleti, bracciali e pietre

All'aggiunta di una nuova **arma**, quella appartenente alla stessa tipologia e già in dotazione viene automaticamente eliminata.

Le **armi** elencate nell'angolo superiore destro dello schermo sono quelle in **uso** al momento. Le **armi** elencate nell'angolo inferiore destro dello schermo sono in **standby**.
Evidenziando un'arma in **standby (STANDBY WEAPON)** potrai vedere i suoi attributi elencati nella tabella 'Poteri specifici' situata nella parte sinistra dello schermo. Gli attributi possono essere scritti in blu o in rosso, a seconda che l'arma sia più o meno potente.

DOTAZIONI

Seleziona **ADDITIONS (DOTAZIONI)** per cambiare le **dotazioni** utilizzate in combattimento. Seleziona la **dotazione** che desideri e premi il tasto ⊘. La dotazione evidenziata in rosso è quella in uso al momento.

SOSTITUISCI

Seleziona REPLACE (SOSTITUISCI) per sostituire uno dei guerrieri selezionati. In qualunque momento del gioco, puoi disporre di tre guerrieri attivi, compreso Dart (che non può mai essere sostituito).

Seleziona il guerriero attivo (sulla sinistra dello schermo) che desideri sostituire e premi il tasto ⊘. Seleziona il guerriero che lo rimpiazzerà (sulla destra dello schermo) e premi di nuovo il tasto ⊘.

CONFIGURA

Seleziona CONFIG per riconfigurare alcune delle opzioni di gioco.

VIBRATION (VIBRAZIONE)	**Attiva/disattiva** la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK®).
SOUND (SUONO)	Scegli tra **STEREO** e **MONO**.
MORPH (TRASFORMAZIONE)	Imposta la velocità della sequenza di trasformazione da Umano a **Dragone** scegliendo tra **NORMAL (NORMALE)** e **SHORT (BREVE)**.
NOTE (NOTA)	Questa voce si riferisce agli indicatori visuali che compaiono sullo schermo sotto forma di triangoli colorati descritti nella sezione intitolata **'PER NON SMARRIRE LA STRADA...'**. **OFF** disattiva tutti gli indicatori; dopo aver scelto l'opzione **HALF (METÀ)** gli indicatori rimangono visibili ancora per qualche secondo, mentre scegliendo **STAY (STAI)** restano continuamente sullo schermo.

SALVA

Seleziona SAVE per salvare il gioco. È possibile selezionare questa voce soltanto se Dart si trova nei pressi di un **Punto di Salvataggio**.

Nota: Vedi la sezione 'Salvare e caricare dati di gioco' più avanti nel manuale.

OGGETTI E ARMI

ARMI

Nel mondo che esplorerai ci sono **armi** disseminate un po' ovunque. Esamina con cura i luoghi che attraversi per trovare **armi** più potenti o difese più efficaci, ma ricorda che la tua abilità e l'esperienza guadagnata in battaglia sono determinanti ai fini della sopravvivenza e della vittoria.

Ci sono tre tipi di armi:

Attacco	Spade, lance, archi e frecce e mazze.
Difesa	Armature, elmi e stivali.
Potenziamento	Bracciali, amuleti e pietre sono dotati del magico potere di potenziare gli attacchi o limitare i danni inferti dal nemico.

All'inizio del viaggio avrai a disposizione soltanto alcune **armi** di base. Altre **armi** potranno essere acquistate o trovate negli **scrigni** nel corso del gioco.

Puoi sostituire e migliorare le **armi** in dotazione al tuo gruppo dal menu di gioco (vedi la sezione **'Menu di gioco'**).

Alcune **armi** possono essere utilizzate soltanto da un dato guerriero.

Gli **oggetti** possono essere utilizzati per guarire o per sferrare un attacco. Potrai conquistarli in battaglia, trovarli negli **scrigni** o acquistarli dai **mercanti**.

Usa gli oggetti durante il combattimento selezionando l'icona **oggetti**.

Per utilizzarli in altri momenti seleziona la categoria **'Oggetti'** dal **menu di gioco**.

GUARIGIONE & RECUPERO

Impara i segreti della magia curativa e rigenerante. Quando affronti una battaglia, non dimenticare di portare con te delle pozioni medicinali.

HEALING POTION (POZIONE LENITIVA)
Recupera metà dei PF di un guerriero.

ANGEL PRAYER (PREGHIERA DELL'ANGELO)
Fa risorgere un guerriero sconfitto e gli fa recuperare metà dei suoi PF.

BODY PURIFIER (PURIFICA CORPO)
Agisce da antidoto contro il veleno, guarisce dallo stordimento e contrasta gli effetti del blocco che paralizza le armi di un guerriero.

SUN RHAPSODY (RAPSODIA)
Consente al tuo guerriero di recuperare PM. Quando un dragone esaurisce i suoi PM, non gli è più possibile sferrare attacchi magici.

SPIRIT POTION (POZIONE SPIRITO)
Permette di recuperare 100 PS durante il combattimento.

OGGETTI DI COMBATTIMENTO

La magia degli elementi può rivelarsi a volte molto più letale della spada.

Alcuni **oggetti** di combattimento possono essere usati più volte.

L'efficacia degli oggetti 'potenziati' può essere aumentata premendo ripetutamente il tasto ⊗ immediatamente dopo averli scagliati. Ogni volta che userai **un oggetto 'potenziato'** vedrai apparire sullo schermo l'icona del tasto ⊗.

BURN OUT (INCENERIMENTO)
Attacco Fuoco individuale.

PELLET (PALLOTTOLA)
Attacco Terra individuale.

CHARM POTION (POZIONE CHARME)
Usala per evitare il combattimento.

MAGIC SIG STONE (PIETRA MAGICA DI SIGILLO)
Impedisce al nemico di attaccare per tre turni.

SPEAR FROST (SFERZATA DI GELO)
Attacco Acqua individuale.

DANCING RAY (RAGGIO DANZANTE)
Attacco Luce.

GUSHING MAGMA (MAGMA SGORGANTE)
Attacco Fuoco contro tutti i nemici.

ATTACK BALL (PALLA D'ATTACCO)
Genera un **ATTACK ITEM (OGGETTO ATTACCO)**.

STATI ANORMALI

Il nemico può lanciare **malefici (SICKENING SPELL)** contro un guerriero o intossicarlo con un **veleno**. I sintomi possono variare da una temporanea perdita di conoscenza alla pazzia.

Nota: Un dragone può ricorrere alla trasformazione per guarire da uno stato anormale.

POISON (VELENO)
La vittima perde il 10% dei suoi PF ogni volta che affronta il combattimento. Gli effetti perdurano fino a quando la vittima non viene curata con il **BODY PURIFIER**.

WEAPON BLOCKED (BLOCCO ARMI)
Il guerriero non può utilizzare armi. Questo stato dura per tre turni e scompare alla fine della battaglia. Può essere curato con il **BODY PURIFIER**.

STUNNED (STORDIMENTO)
Il guerriero è incapace di reagire durante il combattimento. I sintomi durano per tre turni, finché il personaggio viene attaccato, o scompaiono dopo il combattimento.

DISPIRITED (SCONFORTO)
La vittima perde motivazione e non può guadagnare PS. Si cura con il **BODY PURIFIER**.

FEARFUL (PAURA)
Dimezza le capacità di attacco e di difesa. Si cura con il **MIND PURIFIER**.

PETRIFIED (PIETRIFICAZIONE)
Raggelata dal terrore, la vittima non riesce a muoversi. I sintomi svaniscono dopo la battaglia. Si cura con il **BODY PURIFIER**.

CONFUSED (CONFUSIONE)
La vittima attaccherà i suoi alleati o fuggirà durante la battaglia. I sintomi perdurano per tre turni e svaniscono quando il combattimento cessa. Si cura con il **MIND PURIFIER**.

BEWICTHED (STREGONERIE)
La vittima, ipnotizzata dal nemico, si rivolterà contro i suoi stessi alleati. I sintomi perdurano per tre turni e scompaiono alla morte del nemico o alla fine della battaglia. Si cura con il **MIND PURIFIER**.

L'ARTE DI COMBATTERE CON LE DOTAZIONI

Ci vuole molto coraggio per brandire la spada contro i nemici. I campi di battaglia sono infestati dai fantasmi degli eroi caduti. Ma il guerriero che affronta il suo avversario scatenando tutta la propria furia con abilità e determinazione è destinato alla vittoria. Impara l'arte del **combattimento con le dotazioni** per aumentare la ferocia del tuo attacco.

Le dotazioni vengono usate durante la battaglia in forma umana. Seguono il colpo iniziale e vengono eseguite premendo al momento giusto il tasto ⊗. Un guerriero guadagna **dotazioni** quando il suo livello di **esperienza aumenta**.

PER VISUALIZZARE E SELEZIONARE UNA DOTAZIONE:

Premi il tasto △ per aprire **il menu di gioco**, seleziona **ADDITIONS** e premi il tasto ⊗. Se il guerriero ha più di **una dotazione**, seleziona quella che desideri usare nel combattimento e premi il tasto ⊗.

NOTA: Non è possibile cambiare **dotazione** nel corso di una battaglia.

ESEGUIRE UN ATTACCO DOTAZIONE

Eseguire un **attacco dotazione** richiede una certa pratica. È necessario infatti che il tasto ⊗ venga premuto con un tempismo perfetto.

Premi il tasto ⊗ per iniziare un attacco. Sullo schermo apparirà un rettangolo che andrà a sovrapporsi all'immagine del nemico proprio mentre il tuo guerriero sta per brandire la sua arma. Quando il tuo guerriero si avvicina per colpire, il rettangolo cambia colore.

Per un **attacco perfetto**, premi di nuovo il tasto ⊗ quando il rettangolo diventa bianco. Il tuo guerriero sferrerà un ulteriore colpo con la sua **arma**.

Se quando premi il tasto ⊗ il rettangolo è grigio, vuol dire che sei stato troppo rapido.

Se quando lo premi il rettangolo è blu, vuol dire che sei stato troppo lento.

Gli **attacchi dotazione** portati a buon fine in forma umana fanno aumentare i **PS**. Quando i **PS** raggiungono un certo numero, il personaggio salirà ad un livello **dragone** superiore.

CONTRATTACCO

Se vedi un lampo rosso mentre stai sferrando un **attacco** dotazioni questo significa che il tuo nemico ti sta contrattaccando. Premi il tasto ○ invece del tasto ⊗ nel corso del successivo **attacco** dotazioni o il tuo guerriero verrà respinto e perderà **PF**.

COMBATTERE DA DRAGONE

Sferra un attacco scatenando il tremendo potere distruttivo dello spirito dragone che è dentro di te. Libera l'energia del dragone e diventa padrone del tuo destino!

TRASFORMAZIONI

La trasformazioni richiedono punti spirito **(PS)**. Inizierai il gioco senza **PS** ma, una volta che sarai in grado di trasformarti in un **dragone**, nella parte bassa dello schermo apparirà un misura spirito, che inizierà a caricarsi durante il combattimento. Quando il misura spirito sarà diventato interamente blu **(LIVELLO DRAGONE 1)**, sullo schermo **apparirà l'icona dragone** che potrà quindi essere selezionata durante il combattimento. Per eseguire la trasformazione, seleziona l'icona **dragone** e premi il tasto ⊗.

ATTACCARE CON LE DOTAZIONI DRAGONE

L'arte di **attaccare usando le dotazioni** acquista una potenza distruttiva inaudita quando a sferrare l'attacco è un dragone.

Gli attacchi con le dotazioni dragone vengono eseguiti con l'arma selezionata dal guerriero, dopo che questi ha **completato la trasformazione**.
Le dotazioni dragone non cambiano mai di forma, ma diventano più potenti via via che il **livello dragone** del guerriero aumenta.

Seleziona **D-ATTACK (ATTACCO DRAGONE)** dalle **icone comando**, scegli il nemico che vuoi colpire e premi il tasto ⊗. Sullo schermo apparirà il misura spirito. Osserva la luce che si trova in cima, al centro esatto del misura spirito. Premendo il tasto ⊗ la luce inizia a ruotare. Cerca di premere di nuovo il tasto ⊗ nel momento esatto in cui la luce ritorna al centro del misura spirito. Ogni volta che premi il tasto al momento giusto la potenza del tuo attacco aumenta. Premi di nuovo per guadagnare ancora più potenza. Se fallisci nel tuo tentativo o fai centro per quattro volte di seguito l'attacco comincia.

MAGIE DRAGONE

Paragonata alla magia umana, la **magia dragone** scatena una forza infernale. Ti basterà usarla una sola volta per capire perché intere città degli Alati siano state rase al suolo.

Per lanciare un **DRAGOON SPELL (INCANTESIMO DRAGONE)** hai bisogno di **punti magia (PM)**. Aumenta i tuoi **PM** vincendo battaglie. I dragoni usano speciali incantesimi. Gli incantesimi disponibili aumentano con **l'aumentare** del **livello dragone**.

Per lanciare un incantesimo dragone:

Seleziona **MAGIC (ATTACCO MAGICO)** dalle icone di combattimento e premi il tasto ⊗. Seleziona l'incantesimo e il bersaglio nemico, quindi premi di nuovo il tasto ⊗.

SALVARE E CARICARE DATI DI GIOCO

SALVARE Per salvare il gioco:

Attraversa il Punto di **Salvataggio** e premi il tasto △ per aprire il menu di gioco. Seleziona **SAVE** dal **menu di gioco** principale e premi il tasto ⊗. Seleziona il file che vuoi salvare, quindi premi di nuovo il tasto ⊗. Se stai sovrascrivendo un file precedentemente salvato, ti verrà chiesto di confermare l'azione. Seleziona **YES** e premi di nuovo il tasto ⊗, oppure seleziona un file diverso.

Quando appare la parola **SAVED**, premi il tasto ⊗ per tornare al menu di gioco e quindi il tasto ○ per tornare alla schermata di gioco.

CARICARE

Per caricare un **gioco salvato**:

Dal **menu principale** seleziona **CONTINUE** e premi il tasto ⊗. Seleziona il blocco di dati che desideri caricare e premi il tasto ⊗. Al prompt, seleziona **YES** e premi il tasto ⊗ per caricare il gioco salvato.

PERSONAGGI PRINCIPALI

DART

Dart è un guerriero coraggioso e leale, esperto nel maneggiare la spada, che ha giurato di vendicare l'assassinio dei suoi genitori distruggendo il Mostro Nero. Ma Dart porta in sé l'anima del dragone, e la sua sete di vendetta non è che un piccolo tassello nel piano che il destino ha in serbo per lui.

SHANA

Benché la conosca sin dai giorni dell'infanzia, Dart vede la sua amica Shana diventare sempre più misteriosa. Possenti forze cospirano per rinchiuderla in prigione mentre all'orizzonte incombono minacciosi poteri, sempre più vicini. Shana affronta coraggiosamente la battaglia armata di arco e frecce, eppure c'è una parte di lei che guarda con timore al futuro.

KING ALBERT (RE ALBERT)

Sua Maestà è un Re Guerriero che maneggia il giavellotto con perizia letale. Pur di difendere il suo regno, non esita ad impugnare egli stesso le armi, e questo è uno dei tanti motivi che lo rendono così amato dai suoi sudditi. Albert sarebbe il re dell'intera Serdia se non vi fosse stata una disputa riguardo alla successione al trono, a seguito della quale il regno si spaccò in due. Albert, l'erede legittimo, regna su Basil, mentre il suo rivale, l'Imperatore Doel, regna sull'impero di Sandora.

LAVITZ

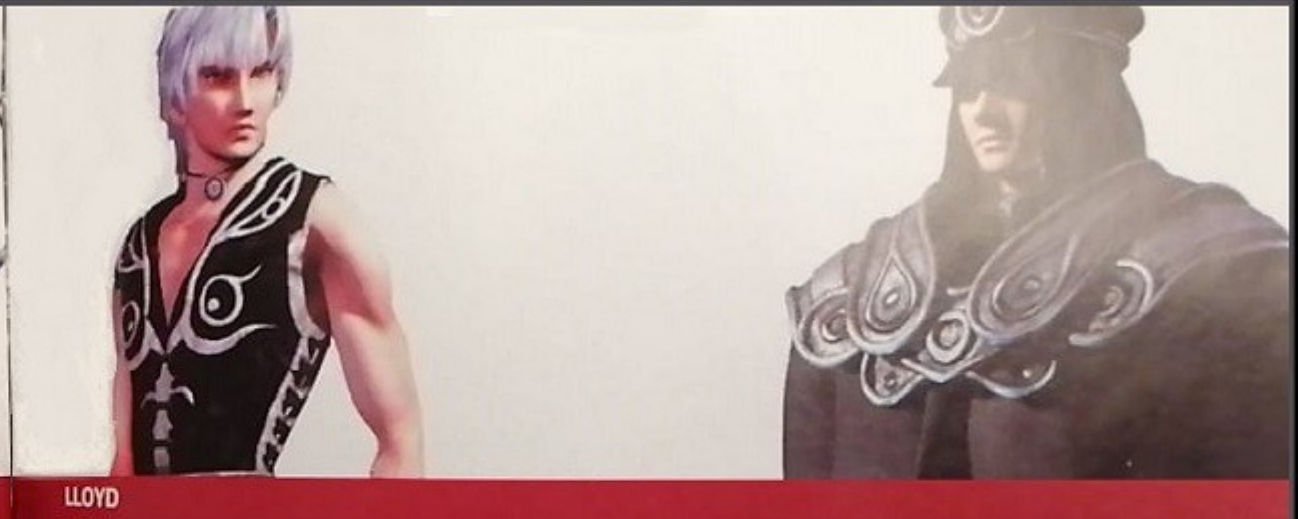
È il comandante della Cavalleria e il più fidato tra i guerrieri di Re Albert; ora, armato di lancia, combatterà al fianco di Dart. Lavitz è un cavaliere serdiano di terza generazione e, come già suo padre e suo nonno prima di lui, pone la fedeltà verso il Sovrano al di sopra di qualsiasi altra cosa.

HASCHEL

Partito alla ricerca della figlia smarrita, questo sessantenne esperto in arti marziali si unisce a Dart per combattere al suo fianco. Haschel ha visto molte cose nella sua vita e affronta il mondo con una calorosa risata. Ha il fisico, la resistenza e la velocità di un uomo molto più giovane. Le sue armi sono degli artigli letali, il cui uso richiede molti anni di allenamento. Tra lui e Dart sembra esserci un misterioso legame.

ROSE

Questa bella guerriera dalla lingua tagliente e dalla spada mortale inizierà Dart ai segreti del combattimento da dragone, affiancandolo in numerose battaglie. Un fitto alone di mistero la circonda.



LLOYD

Lloyd è uno splendido spadaccino dai capelli color platino. È uno degli ultimi Alati sopravvissuti e vive nel rimpianto di un mondo da tempo scomparso.

THE HOODED MAN (L'UOMO INCAPPUCCIATO)

Questo individuo misterioso, rispettato persino dagli uomini più brutali, ordisce le proprie macchinazioni nell'ombra. L'Uomo Incappucciato ha organizzato il rapimento e l'imprigionamento di Shana, ed è sicuramente implicato in crimini ancora più efferati.

TITOLI

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Produttore
Daniel Brooke

Responsabile del prodotto
Lorna Owen

Redazione del manuale
Jim Smith

Confezione & Design
Sharon Bertram
GRiDD

Direttore CQ
Geoff Rens (F.S.U)

Direttore CQ interno
Dave Parkinson

Supervisore CQ interno
Jim McCabe

Capo del team CQ
Phil Green

Revisori TRC
Paul French, John Hale

Collaudatori
Michael Kennedy,
Carl McKane, Ian Curlette,
Ian McElroy, Colin Berry.

Approvazione del manuale
Lee Travers,
Brian Goulbourn

COLLAUDATORI LOCALIZZAZIONE

(Francese)
Gaelle Leysour
Nadege Josa
Nathalie Lacroix

(Tedesco)
Britta Kuhnen
Paul Davies

(Italiano)
Maria Soledad Marco
Domenico Visone

(Spagnolo)
Susana Paredes
Miguel Ataz

COORDINATORE LOCALIZZAZIONE

Elodie Hummel

Creato e sviluppato da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Regia
Yasuyuki Hasebe

Assistente alla regia
Koji Ishitani

Soggetto e design del gioco
Yasuyuki Hasebe

Regia eventi
Takahiro Kaminagayoshi

Assistente alla regia eventi
Yutaka Azuhata

Consulenza eventi
Futoshi Kitamura

Sceneggiatura eventi
Takahiro Kaminagayoshi

Progettazione eventi
Syuzou Kousaka
Katsuaki Miyauchi
Keijiro Takahashi
Naoki Kitamoto
Masato Kume
Tomoya Furubori
Toshiki Furukawa
Hiroshi Sato
Hajime Kuwahara
Yasuhiro Nabeshima
Tadashi Mitsuya

Regia scene battaglia
Masaru Ohnuma

Progettazione scene battaglia
Masaru Ohnuma
Kimihiko Nakamura
Kazuki Hayashitani

Regia effetti battaglia
Kazuki Hayashitani

Progettazione mappa del mondo
Kimihiko Nakamura

Regia campi
Kenichirou Ide

Assistente alla regia campi
Tsutomu Kouno

Progettazione campi
Tsutomu Kouno
Kenichirou Ide
Futoshi Kitamura

Capo programmatore
Satoshi Mamuro

Programmatore 3D
Yasuhiro Shimura

Programmatori scene battaglia
Hidekazu Shimamura
Kimihiko Nakamura

Programmatore campi
Yasushi Uchiyama

Programmatore riprese audio/video
Kiichi Kakuta

Programmatore mappa del mondo
Takashi Ueshima

Programmatore menu
Nobukazu Ohta

Programmatore effetti campo
Katsunori Yoshimatsu

Programmatori effetti speciali
Nobuhiro Nakazawa
Noriaki Homan
Yasuharu Inamasu
Takashi Ueshima
Yasuharu Shimizu
Akihiro Taguti
Yutaka Okajima
Tomonori Shimomura

Direzione artistica
Kenichi Iwata

Assistente direzione artistica
Hirohiko Iyoku

Design campi
Hirohiko Iyoku
Yutaka Saito
Hidekazu Saitou
Sumio Nishida
Kiyoko Koyanagi
KaigoTsuchiya
Akiyuki Ishida
Hiroyuki Fujita
Shinji Hidaka
Michiaki Itou
Atsushi Morioka

Design personaggi
Tatsuya Nakamura

Design dragoni
Kenichi Iwata

Design mostri
Itsuo Itoh

Design draghi
Hirohiko Iyoku

Direttore della grafica
Koji Hasegawa

Progettazione grafica eventi
Yoshiyuki Yamamoto
Yukinobu Wakata
Shino Kobiyama
Jun Masumoto
Takashi Sugiyama
Masayuki Ono

Progettazione grafica personaggi
Kazuya Nishimura
Ken Karube
Tatsuya Nakamura

Progettazione grafica mostri
Yasushi Jingu
Takahumi Shindo
Itsuo Itoh

Progettazione grafica effetti battaglia
Shinya Matsumoto
Tohru Kanaseki
Toshimi Kameoka
Hitoshi Suzuki
Satoshi Takaki
Ryoma Matsuya
Tsuyoshi Hanzawa
Shinya Murakami

Progettazione grafica campi di battaglia
Satoshi Ono
Yasuo Wakatsuki
Kazue Imai
Keisuke Hosono

Progettazione grafica mappa del mondo
Yasuo Wakatsuki
Shinya Matsumoto

Progettazione grafica campi
Kazushige Nagai
Junko Mimori
Takahiro Kumagai
Yuji Asano
Akira Takeuchi
Kuniio Ikeda
Shoujirou Hori
Masahiro Miyao
Motohiro Murakami
Shouji Obata
Shino Kobiyama
Yohhei Fukuda
Ken-ichi Nemoto
Katsuhiko Abe
Mika Koumoto
Yoshie Yamamoto
Mitsuhiro Shimooki
Yutaka Oikawa
Yoshio Higuchi
Chikara Takayanagi
Satoru Nakaya
Arata Takahashi
Yasuyuki Kobori
Michihiro Yoshida

Progettazione grafica effetti campo
Keigo Tsuchiya
Akiyuki Ishida
Hiroyuki Fujita
Shouji Obata
Shinya Matsumoto

Produttore CG
Shuji Hiramatsu

Regia filmati
Kenichi Iwata

Assistente alla regia filmati
Momoko Ikeda
Takamasa Shichisawa

Programmatori filmati
Chiharu Nakano
Nobuhide Ishibashi

Encoder/Decoder filmati
Ikuo Seiichi

Polyphony Digital Inc.

Tecnici shader
Yoshiro Watanuki
Junko Muroyama

Tecnici encoding
Satoru Fukui

Design filmati
Tomi Kambe
Yoshifumi Morita
Jaehyung An
Hidehisa Onai
Kayoko Sato
Hideki Mizoguchi
Takahiro Fuji
Tetsuro Hachiya
Kaori Miyazawa
Masayuki Tanaka
Yoshinori Osaki
Hisato Tokumaru
Tadashi Terashima
Yasuyuki Kobori
Kazushige Nagai
Katsuhiko Abe
Shojiro Hori
Mitshiro Shimooki
Masaaki Nansen
Yoshiko Kishimoto
Tetsuya Tanabe
Mineko Yanagi
Mari Watanabe

Design sfondi
Koji Miyata
Sayaka Nagano
Aiko Hamana
Naomi Horikawa
Mitsuo Okada
Sumio Nishida
Atsushi Morioka
Nobuko Ishikuri
Nanako Omura
Ayako Miyawaki
Motion Capture Staff
Asako Sanada
Shinya Tazaki
Kazuaki Kitazawa
Tomoatsu Godai

Attori motion capture
Takayuki Nakayama
Sachiko Kojima

Responsabile montaggio digitale
Yasuharu Yoshizawa
Ryuji Nakayama

Sviluppo CG aggiuntiva
Raphael Digit & Studio Inc.
MILAI Corporation
spice inc.

Supervisione musicale
Akihiko Shimizu -

SOYTZER MUSIC

Musiche di
Dennis Martin - Fillin inc.
Takeo Miratsu - Fillin inc.

Fonico
Takashi Kansi

Effetti sonori
Takashi Kansi
Kaori Oshima
Luna Umegaki
Keiichi Kashara
Hiroyuki Kasuya
Kanmei Adachi

Programmatori musiche
Kazuo Kuwabara
Studio Cliche, Ltd
Futoshi Shimodaira

Coordinamento internazionale
Miki Okabi
Masaaki Doi

Design CG PR
Junko Mimori
Ken-ichi Nemoto
Akira Takeuchi
Shouji Obata
Kunio Ikeda
Mika Koumoto
Jaehyung An
Naomi Horikawa
Koji Miyata
Sayaka Nagano
Aiko Hamana
Mitsuo Okada

Produttore
Shuhei Yoshida

Supervisione
Toshiyuki Miyata

Responsabile amministrativo sviluppo
Akira Sato